FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

GOLF

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

SPORTS SERIES
SERIE SPORTS

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Golf Pak.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

Nintendo Golf lets you choose your clubs, change your stance, control your swings – even select the angle of impact on an 18 hole championship course. You view the course from both a close-up and overview perspective as you move down the fairway. Select 1 or 2 player stroke play or 2 player match play for the most exciting tee to green competition.

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

1. PRECAUTIONS

1) This is a precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, thinner, alcohol or other such solvents.

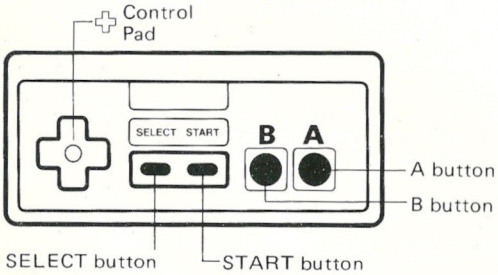
Note: In the interest of product improvement, specifications and design are subject to change without prior notice.

© 1987 Nintendo

2. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1 – For playing alone.
Controller 2 – For second player in 2 player games.

Controller 1/Controller 2

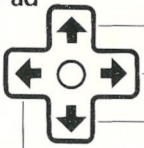


[A button]

1) Starts the backswing
2) Starts the downswing
3) Determines the point of impact

[B button] Not used.

Control Pad

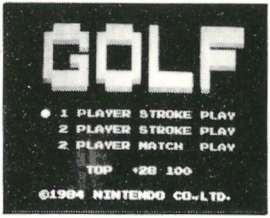


Selects the club

Changes the player's stance

Selects the club

Changes the player's stance



SELECT button

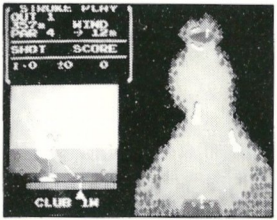
When this button is pressed the ball moves. Line up the ball with the game you wish to play.

* The SELECT button will not operate once the game has begun.

START button

Press this button to begin.

3. HOW TO PLAY



Golf can be enjoyed in one of three different games: 1-PLAYER STROKE GAME, 2-PLAYER STROKE GAME or 2-PLAYER MATCH GAME.

* A match is played for 9 holes OUT and 9 holes IN for a total of 18 holes in all. The player with fewest strokes wins.

Shots from the tee, fairway and bunker

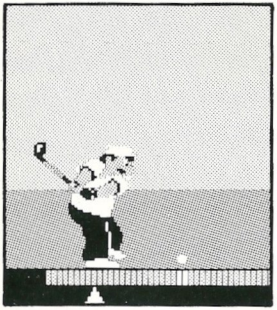
a) Selecting clubs

* Select a club by pressing the top or bottom of the ✥ Control pad. See chart with club types and distances.

b) Hitting the ball

* The A button is pressed 3 times to make the player shoot.

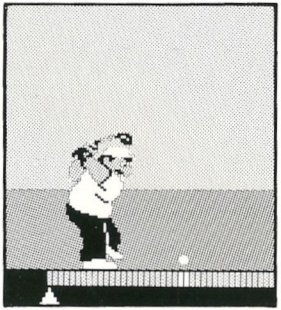
1. Backswing



Swing meter

Press the A button once to start the backswing.

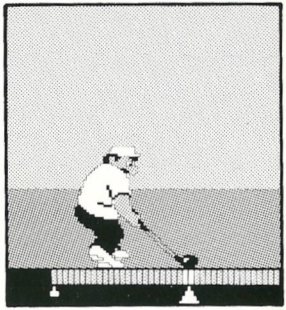
2. Downswing



Swing meter

Press button A again to stop the backswing and start the downswing. This determines the flying distance.

3. Impact



Swing meter

Press button A one more time to set the impact position. This will determine how the ball curves during flight.

- **Straight, slice and hook shots:** If you impact the ball when the swing meter is on the white line, a straight shot will be hit. If it is to the left of the line, the ball will slice. If it is to the right, the ball will hook.
- **Super shots:** If you use the #1 wood (1W), and start the downswing with the swing meter on the extreme left, and impact the ball with the swing meter on the white line with just the right timing, a super shot (306 yd) can be hit.

c) Stance

- The direction the player faces can be changed by using the right and left sides of the ✥ control pad.

  * The arrow on the right of the screen (↗) indicates which direction the player is facing.

d) Wind direction and velocity

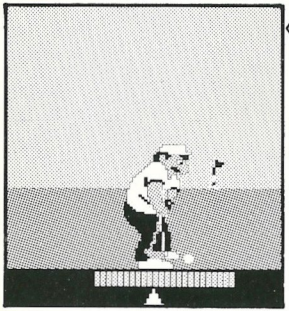
- The wind is blowing on the course. There is a WIND display in the message area that indicates one of 8 wind directions (with an arrow) and a wind velocity of between 0 and 15 MPH.

Putting

a) How to putt

- The A button is pressed twice to putt.

1. Backswing

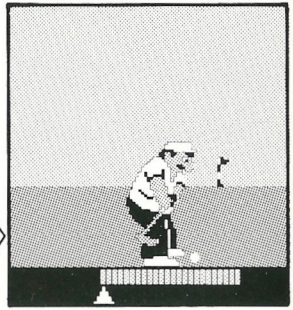


Swing meter

Press button A once to start the backswing.

Press the A button again to start the downswing. Where you start the downswing determines the rolling distance.

2. Downswing



Swing meter

b) Direction the ball is hit in

- The ball will be hit toward the target mark (+) on the screen. Before putting, use the ✥ control pad to aim the target mark in the desired direction.

c) The "roll" of the green

- The (v) mark on the green indicates the grain of the turf. The roll of the putt will change according to the conditions of the turf.

[Rules] Note that some rules differ from real golf rules.

- If a ball goes OB (Out of Bounds), you are penalized 2 strokes and the ball is played from where it was lying before you shot it OB.
  - * When a ball goes into the woods, it is usually considered OB. (There are exceptions to this.)
  - * Ponds on the 5th, 8th, and 18th holes are OB.
  - * If the ball goes off the screen, it is considered OB – no matter what hole it is.
- The ocean, ponds, rivers, etc., are considered water hazards. If a ball lands in one of these, you are penalized 1 stroke and the ball is played from a set location.
- The flying distance of a bunker shot is calculated as half that of a fairway shot.

Club types and distances

		Fairway shot	Bunker shot			Fairway shot	Bunker shot
1	1W	262	131	**8**	6 I	159	79.5
2	3W	240	120	**9**	7 I	142	71
3	4W	230	115	**10**	8 I	126	63
4	1I	213	106.5	**11**	9 I	109	54.5
5	3I	191	95.5	**12**	PW	87	43.5
6	4I	180	90	**13**	SW	66	33
7	5I	170	85	**14**	PT	33	16.5

(Distances are in yards)

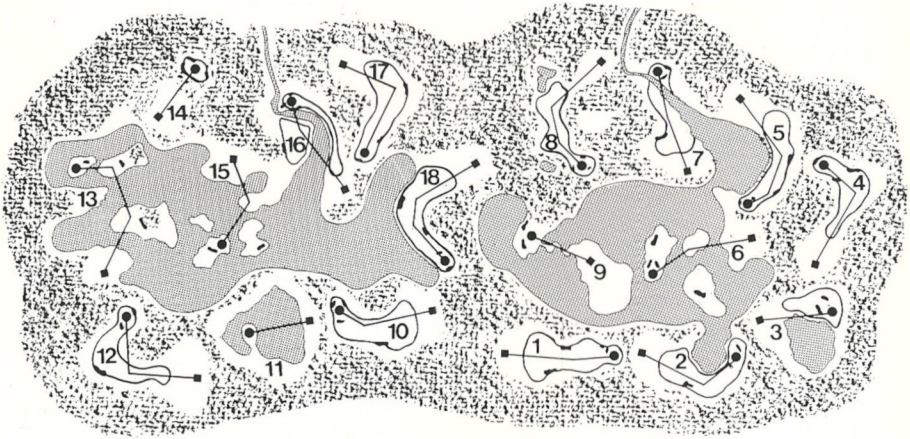
* Super shot with 1W: 306
* PT : Putter
* W : Wood
* I : Iron

Hole length

Hole No.	Handi-cap	Yd.	Par	Hole No.	Handi-cap	Yd.	Par
1	16	390	4	**10**	12	395	4
2	11	395	4	**11**	18	220	3
3	17	215	3	**12**	4	410	4
4	13	388	4	**13**	3	542	5
5	2	491	5	**14**	14	174	3
6	8	398	4	**15**	5	343	4
7	7	408	4	**16**	6	400	4
8	9	494	5	**17**	15	466	4
9	10	247	3	**18**	1	513	5
OUT		3426	36	IN		3463	36
				TOTAL		6889	72

(Distances are in yards.)

COURSE LAYOUT



90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ASD will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to your local Nintendo dealer or send postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ASD
NINTENDO CONSUMER SERVICE
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ASD, be repaired or replaced at the Game Pak service charge then in effect for out-of-warranty repair. Please call ASD/NINTENDO CONSUMER SERVICE at 16-(1)-46, 45, 96, 63 for the amount of this charge.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

Nous vous remercions d'avoir le jeu Golf due Nintendo® Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Le Golf de Nintendo vous permet de choisir vos clubs, de modifier votre **posture et de maîtriser votre élan - il vous laisse même choisir l'angle d'impact de vos coups à chacun des 18 trous de ce parcours de championnat. Vous voyez le terrain en plans rapproché et général au fur et à mesure de vos déplacements. Vous pouvez jouer une partie par coups à un ou deux joueurs, ou une partie par trous à deux joueurs. Que la partie commence!**

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

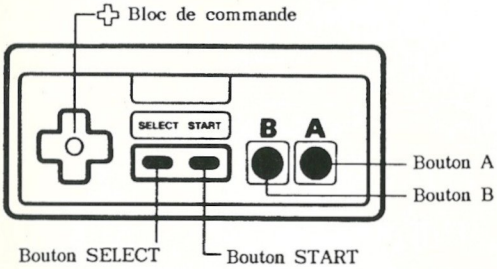
REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.

©1987 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

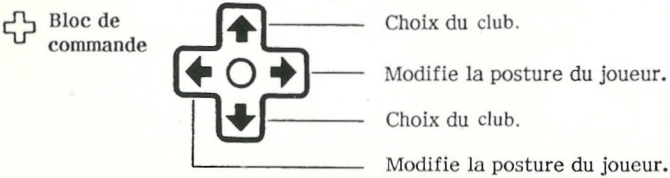
Commande 1 - Pour jouer seul
Commande 2 - Pour le deuxième joueur des parties à 2 joueurs

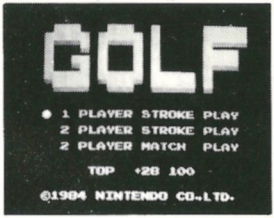
Commande 1/Commande 2



[Bouton A]
1) Amorce l'élan vers l'arrière
2) Amorce l'élan vers le bas
3) Détermine le point d'impact

[Bouton B] Ne sert pas.



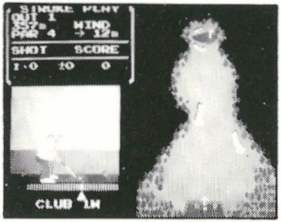


Bouton SELECT (choix)

Ce bouton déplace la balle à l'écran. Alignez-la avec le jeu de votre choix.
* Le bouton SELECT ne fonctionne plus quand la partie est commencée.

Bouton START (lancement)
Appuyez sur ce bouton pour commencer la partie.

3. COMMENT JOUER



On peut jouer au Golf de trois façons: une partie par coups à 1 joueur (1-PLAYER STROKE PLAY), la partie par coups à 2 joueurs (2-PLAYER STROKE PLAY) ou la partie par trous à 2 joueurs (2-PLAYER MATCH PLAY).

* Un match se compose de 9 trous aller (OUT) et de 9 trous retour (IN), soit 18 trous en tout. Le joueur qui a fait le moins de coups gagne la partie.

Coups de départ, d'allée et d'obstacle

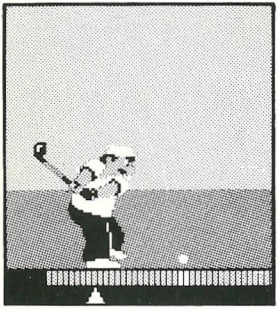
a) Le choix des clubs

* On choisit son club en appuyant sur les branches du haut ou du bas du ✚ bloc de commande. Voir le tableau des bâtons et des distances.

b) Comment frapper la balle

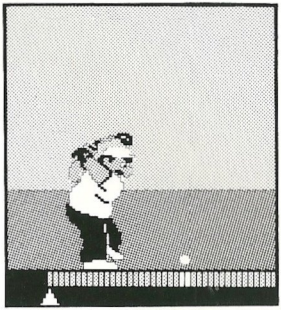
* On appuie trois fois sur le bouton A pour que le joueur frappe la balle.

1. Elan vers l'arrière



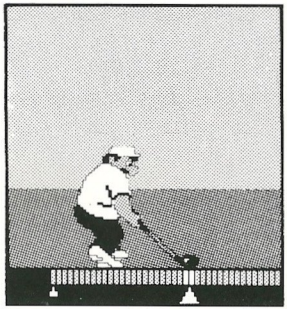
Indicateur d'élan
Appuyez sur le bouton A une fois pour commencer l'élan vers l'arrière.

2. Elan vers le bas



Indicateur d'élan
Appuyez sur le bouton A de nouveau pour arrêter l'élan vers l'arrière et commencer l'élan vers le bas. Ceci détermine la distance de vol du coup.

3. Impact



Indicateur d'élan
Appuyez sur le bouton A une dernière fois pour régler la position de l'impact. Ceci détermine la courbe de la balle pendant son vol.

· **Coups droits, en vrille et à effet:** Si vous frappez la balle lorsque l'indicateur d'élan est sur la ligne blanche, vous frappez un coup droit. Si l'indicateur est à gauche de cette ligne, vous frappez un coup en vrille. Si l'indicateur est à droite, la balle aura un effet.

· **Super-coups:** Vous pouvez frapper un super-coup de 280 mètres en vous servant d'un club n° 1 (1W), en commençant l'élan vers le bas lorsque l'indicateur est à l'extrême gauche et en frappant la balle précisément au moment où l'indicateur est sur la ligne blanche.

c) **Posture**

· On peut changer la direction à laquelle le joueur fait face en se servant des branches de gauche et de droite du ✥ bloc de commande.

* La flèche à droite de l'écran (↗) indique la direction à laquelle le joueur fait face.

d) **Direction et vitesse du vent**

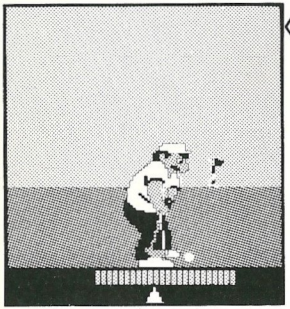
· Il vente toujours sur le terrain. La section WIND (vent) de la zone de message de l'écran indique l'une des 8 directions possibles du vent (à l'aide d'une flèche) ainsi que sa vitesse, qui se situe entre 0 et 15 MPH.

Les coups roulés

a) Comment putter

· Pour putter, on appuie deux fois sur le bouton A.

1. Elan vers l'arrière

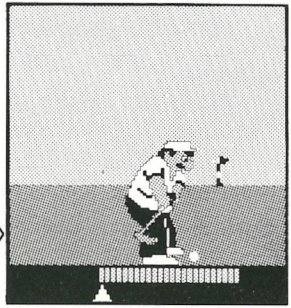


Indicateur d'élan

Appuyez sur le bouton A pour amorcer l'élan vers l'arrière.

Appuyez sur le bouton A une deuxième fois pour amorcer l'élan vers le bas. Le point où vous commencez cet élan détermine la distance du coup roulé.

2. Elan vers le bas



Indicateur d'élan

b) Direction du coup roulé

· Le coup roulera vers la marque de but (+) de l'écran. Avant de putter, servez-vous du ✥ bloc de commande pour diriger la marque de but dans la bonne direction.

c) Le "grain" du vert

· La marque (v) sur le vert indique le grain du gazon. Votre coup roulé peut être modifié par l'état du gazon.

[Règlements]

Notez que certains de ces règlements diffèrent de ceux du vrai jeu de golf.

· Lorsqu'une balle est hors-parcours (OB -Out of Bounds), le joueur reçoit une pénalité de 2 coups et doit jouer la balle d'où elle était avant qu'elle sorte du parcours.

* Une balle qui disparaît dans la forêt est habituellement considérée hors-parcours. (Mais il y a des exceptions.)

* Les étangs des 5e, 8e et 18e trous sont hors-parcours.

* Chaque fois que la balle disparaît de l'écran, elle est considérée hors-parcours, quel que soit le trou.

· L'océan, les étangs, rivières, etc. sont tous des pièces d'eau. Lorsqu'une balle y tombe, le joueur est pénalisé d'un coup et doit relancer la balle d'un endroit déterminé.

· La distance de vol d'un coup frappé dans une fosse de sable est toujours la moitié de la distance de ce même coup s'il était joué sur l'allée.

Types de bâtons et distances

		Coup d'allée	Coup de fosse			Coup d'allée	Coup de fosse
1	1W	240	120	**8**	6 I	145	72.5
2	3W	220	110	**9**	7 I	130	65
3	4W	210	105	**10**	8 I	115	57.5
4	1I	195	97.5	**11**	9 I	100	50
5	3I	175	87.5	**12**	PW	80	40
6	4I	165	82.5	**13**	SW	60	30
7	5I	155	77.5	**14**	PT	30	15

(Les distances sont en mètres.)

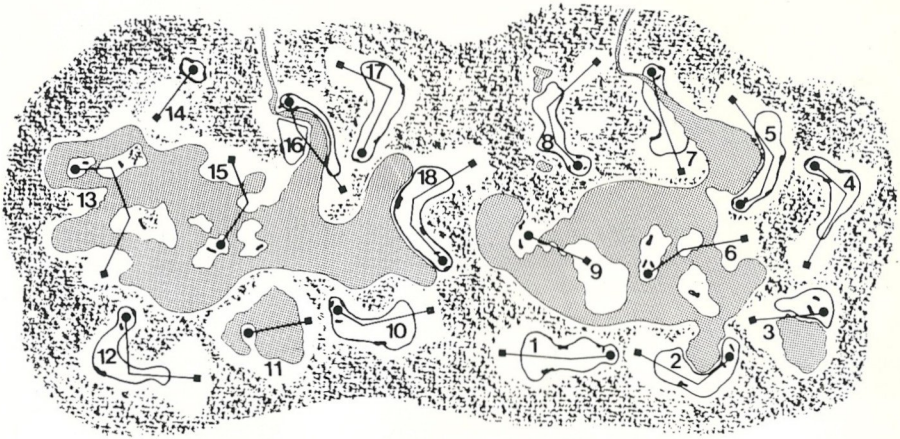
*Super-coup avec 1W: 280 mètres
*PT: Putter
*W : Wood (club)
*I : Iron (fer)

Longueur des trous

Trou n°	Handl-cap	Verges	Nor-male	Trou n°	Handl-cap	Verges	Nor-male
1	16	357	4	**10**	12	361	4
2	11	361	4	**11**	18	200	3
3	17	197	3	**12**	4	375	4
4	13	355	4	**13**	3	496	5
5	2	449	5	**14**	14	159	3
6	8	364	4	**15**	5	314	4
7	7	373	4	**16**	6	366	4
8	9	452	5	**17**	15	426	4
9	10	226	3	**18**	1	469	5
ALLER		3134	36	RETOUR		3166	36
				TOTAL		6300	72

(Les distances sont en mètres.)

PLAN DU TERRAIN



MEMO

MEMO

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ASD soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

ASD
Service Consommateur NINTENDO
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ASD, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez ASD, service consommateur au 16-(1)-46, 45, 96, 63 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo

DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

ASD

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON